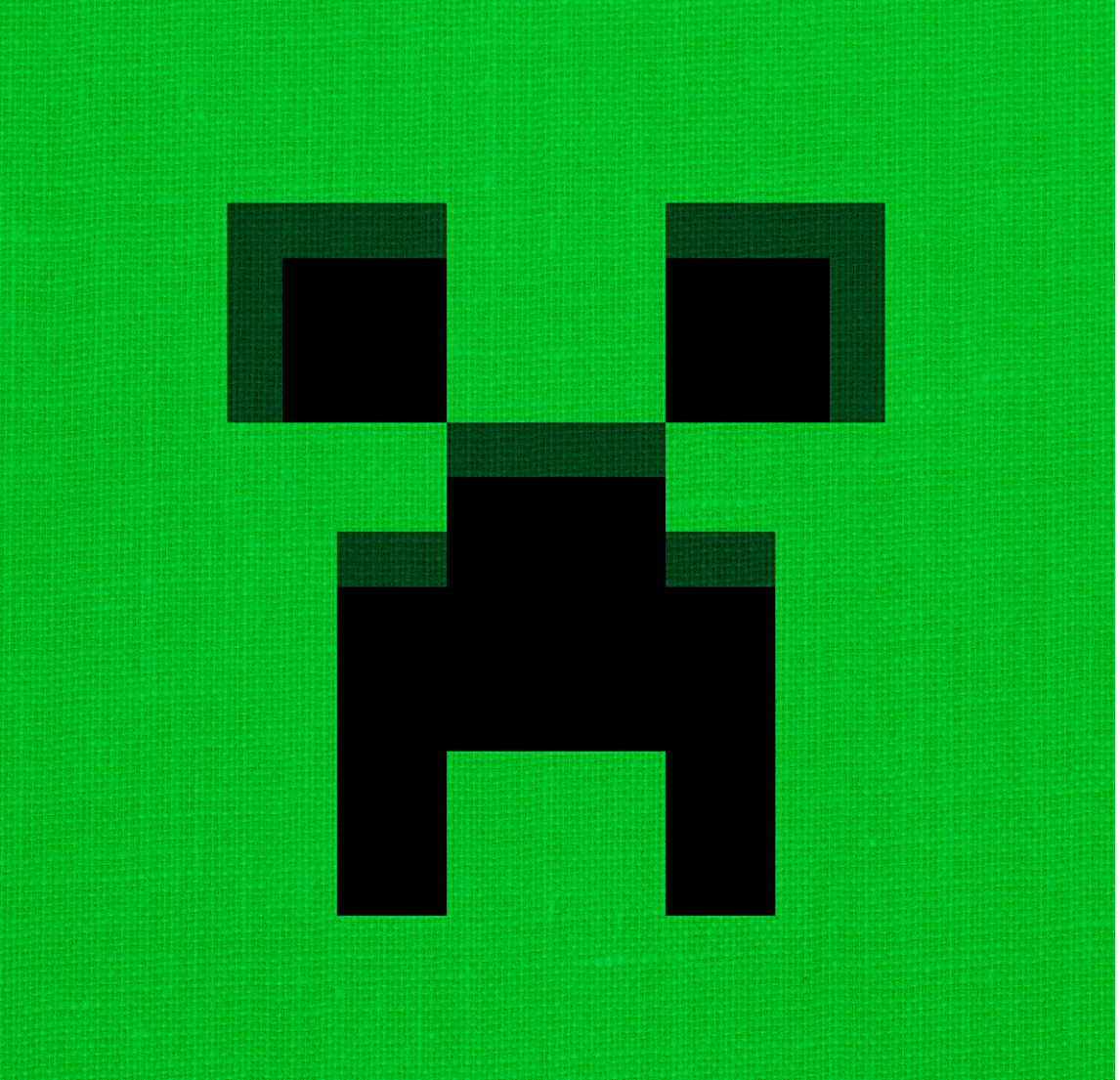


MINECRAFT
ІГРОВИЙ ДИЗАЙН

ЕНС БЕРГЕНСТЕН

4 Вступ
12 Що таке Minecraft?
34 Настанови
80 Оповідання

ВСТУП

Ласкаво просимо! Якщо ви це читаєте, то, швидше за все, ви прямо чи опосередковано працюєте, чи якось пов'язані з франшизою Minecraft. У цьому посібнику надається інформація про попередні рішення щодо дизайну гри, а також про ті, що впливатимуть на майбутній дизайн. Описані тут принципи та правила відносяться в основному до "ванільної" гри, але також можуть допомогти у розробці продуктів, пов'язаних із Minecraft.

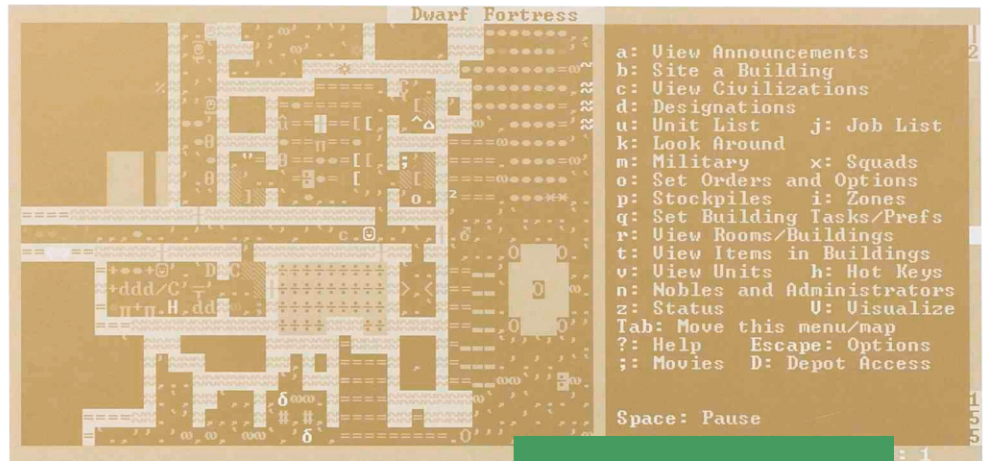
Цей посібник буде оновлюватися в міру зміни наших поглядів разом з розвитком Minecraft. Ми сподіваємося, що він виявиться для вас корисним.

Для попередження хочу відзначити, що ця стаття написана від першої особи "мене", тому що це моя інтерпретація того, що таке Minecraft. Ціль не в тому, щоб приписати собі всі заслуги Minecraft, а в тому, щоб вказати на те, що ці оцінки часто суб'єктивні і можуть бути предметом суперечок. Дизайн ігор багато в чому визначається смаком та досвідом людини.

Ми з Нотчем працювали над Minecraft близько року, і я намагався згадати, що саме він згадував як джерело натхнення. Він наводив приклади ігор, розповідав, які особливості геймплею йому подобаються, і надавав напрямок для всесвіту Minecraft. Він часто згадував Dwarf Fortress, Roller-Coaster Tycoon та Dungeon Master. Справжнім генієм було поєднати це рішення із моделлю взаємодії Infiniminer.

Для геймдизайнера найбільший слід залишили, мабуть, ігри Blood Bowl і Necromunda.

Dwarf Fortress



Дата виходу: 8 серпня, 2006
Розробник: Тарн Адамс
Видавець: Bay 12 Games

Dwarf Fortress - це, мабуть, найдеталізованіший симулятор у світі. Вам доручено: допомогти вижити клану гномів, подбати про видобуток корисних копалин, приготування пива, захист від гоблінів та психічне здоров'я своїх мешканців. Все це ще й генерується процедурно.

RollerCoaster Tycoon

Гра зі створення тематичного парку, в якій творчість і вирішення проблем йдуть пліч-о-пліч.
Відвідувачі вашого парку діятимуть самостійно, використовуючи спрощену схему, але гравець завжди має інструменти для вирішення нагальних проблем.

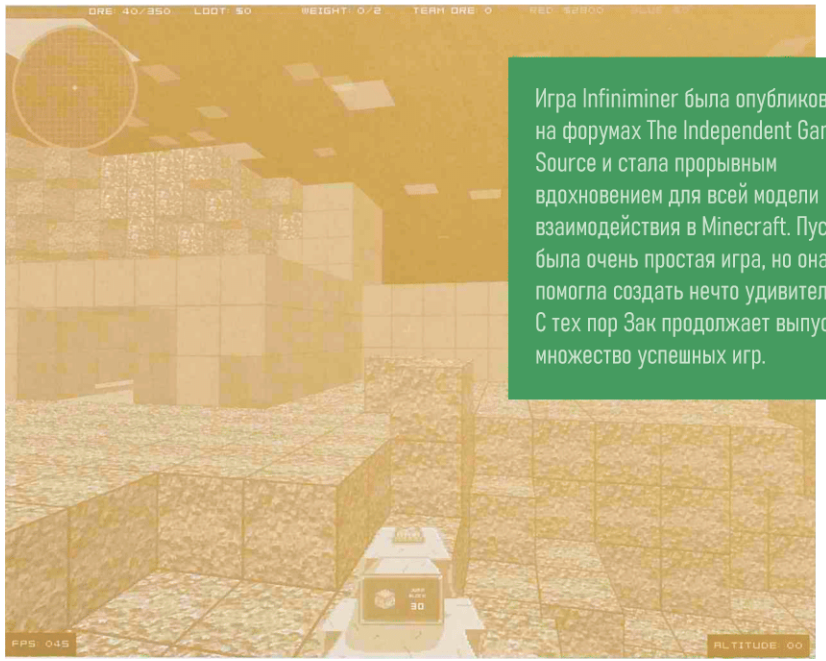
Дата виходу: 31 Березня, 1999
Розробник: Кріс Савйер
Видавець: Hasbro Interactive

Dungeon Master

Перша тривимірна рольова гра для спелеологів, в якій використовувалася механіка реального часу. Традиційна фентезійна гра, на яку часто посилався Нотч, та джерело натхнення для однієї з моїх улюблених франшиз – Eye of the Beholder.

Дата виходу: 15 Грудня, 1987
Розробник: Дуг Белл,
Енді Джарос, Вейн Холдер
Видавець: FTL Games

Infiniminer



Игра Infiniminer была опубликована на форумах The Independent Gaming Source и стала прорывным вдохновением для всей модели взаимодействия в Minecraft. Пусть это была очень простая игра, но она помогла создать нечто удивительное. С тех пор Зак продолжает выпускать множество успешных игр.

Дата виходу: 29 Квітня, 2009
Розробник: Зак Барт
Видавець: Zachtronics Industries

У третьому виданні Blood Bowl - жорстокій фентезійній грі в американський футбол - Games Workshop відмовилася від складних атрибутів персонажів, пов'язаних з їхніми талантами, і замінили їх зручнішими для читання. Наприклад, у третьому виданні Лайнмен та Ловець мали однакову базову статистику, але Ловець також мав навичку "Ловля", який додавав нову поведінку при лові м'ячів. Цей простий дизайн припав мені до душі і навчив цінувати, коли правила гри мають чітку та конкретну мету. Ми повинні називати ефекти та відмінності в ігровій механіці, а не ховати їх у цифрах.

Однак Minecraft – це не настільна гра. Minecraft - це творча відеогра, дія якої відбувається в нескінченному світі, де можна створити практично все, що тільки можна собі уявити. Питання в тому, як велика команда розробників може впоратися з багаторічним розвитком та безліччю оновлень. Почнемо з того, що ж таке Minecraft?

- Єнс Бергенстен

MINECRAFT - ЦЕ ДОСЛІДЖЕННЯ

Кожен світ Minecraft унікальний та наповнений тисячами речей, які можна знайти та дослідити. Що знаходиться за цим пагорбом? Що знаходиться усередині цього будинку? Де знайти найкраще місце для моєї вілли? Цікавість є сильною мотивацією для гри та просування вперед. Відчуття нескінченності надихає гравців і вражає їхню уяву.

Не має значення, що більшість гравців ніколи не йдуть далеко від початкової точки світу - просто сама ідея відсутності кордонів дає відчуття величі.

Ми повинні прагнути заохочувати гравців, які досліджують світ, не змушуючи їх відчувати, що це обов'язково. Я повернуся до цього пізніше: знаходити речі – це весело, а шукати – ні.

MINECRAFT - ЦЕ ПРИГОДИ

У міру того як гравці досліджують місцевість, на них завжди чекає щось, поставлене на карту, та винагороду. Створюйте своє спорядження, щоб підготуватися до подорожі. Боретесь зі страшними монстрами та збирайте здобич. Досліджуйте підземелля та знаходите скарби.

Небезпека та ризик відволікають від цих нагород, але нагороди відкривають нові можливості та підвищують потенціал гравців вирішувати нові завдання. Цей цикл зворотного зв'язку дозволяє гравцям вигадувати власні місії та квести, а також ставити перед собою спільну мету – перемогти дракона Енду.

Ми повинні постійно ставити перед гравцями нові завдання, але при цьому завдання мають давати адекватну винагороду. Цього балансу найчастіше важко досягти.

MINECRAFT - ЦЕ ТВОРЧІСТЬ

Одна з найцікавіших рис Minecraft - це те, як він надихає на творчість. Як тільки ви навчитеся створювати невеликий будиночок, ви зрозумієте, що можете будувати замки, мости, великі піраміди або сучасні імітації аеропортів або футбольних стадіонів.

Творчість - це чудова можливість самореалізації та задоволення, а також створення соціального середовища для спільного використання та насолоди чужими роботами. Творчість у Minecraft не обмежується будівництвом, але й включає розповідь історій, рольові ігри, мистецтво, музику та багато іншого. Ця платформа для творчості чудово вписалася в сучасні соціальні мережі та культуру "збору кліків".

MINECRAFT - ЦЕ ІНЖЕНЕРІЯ

Нотч розробив деякі механізми Minecraft саме з урахуванням інженерного підходу, такі як редстоун і фермерство. Ці механізми створюють ґеймплей, що базується на розумінні того, як працює гра. В інших областях, наприклад, у тому, як монстри з'являються вночі, гравці можуть оптимізувати свій прогрес та "експлуатувати" правила гри розумними способами.

З того часу ми додали більше інструментів та моделей поведінки для гравців. Як приклад можна навести лійки, блоки слизу і навіть вирощування рослин горусу. Ми повинні пам'ятати, що деякі люди висловлюють свою креативність у формі логіки та технологій. Немає нічого кращого, ніж перехитрити гру.

MINECRAFT - ЦЕ СТАЛІСТЬ

Легко прийняти це як належне, але щоразу, коли гравець руйнує блок, він залишає незмінний слід у цьому світі.
Блоки потрапляють в інвентар гравця, і згодом десятки скриньок наповнюються ґрунтом та каменем. Руйнування блоку за блоком іноді може здатися занудством, але отримання мізерних сум сприяє розвитку психології накопичення.

Нам потрібно пам'ятати, що іноді подорож цікавіша за призначення. Величний замок не був би таким, якби він з'явився після натискання однієї кнопки.

MINECRAFT - БЕЗМЕЖНИЙ

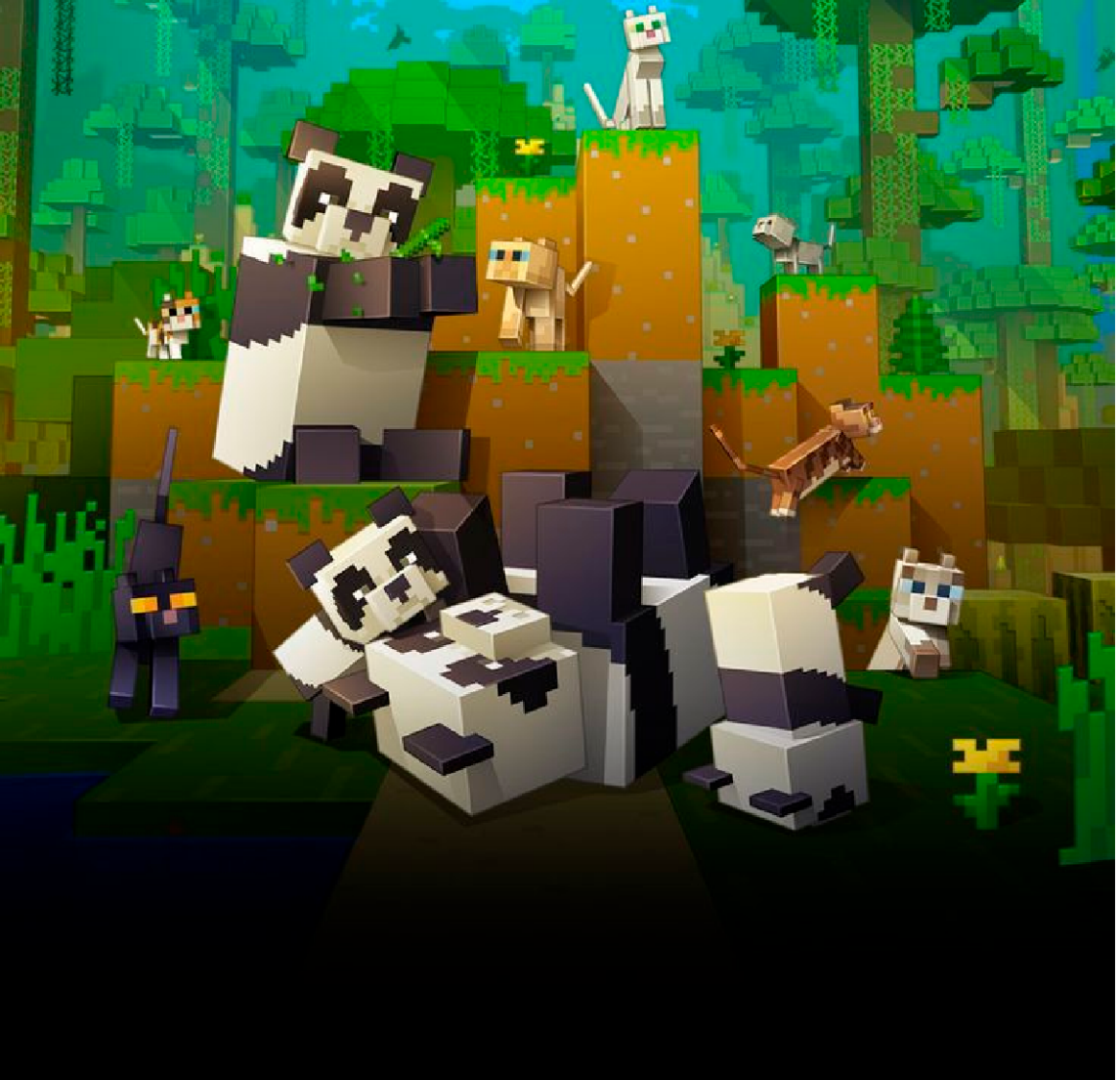
У Minecraft немає меж і немає кінця. Ваш замок завжди може стати ще величнішим, поля пшениці - простягатися за горизонти, а ви можете спробувати терраформувати весь Незер. Такі прагнення можуть бути надмірно амбітними, але ніколи не будуть безглуздими.

Ніхто не може керувати тим, як гравці хочуть насолоджуватися Minecraft. Багатогодинний видобуток корисних копалин може бути заспокійливим і медитативним, а коли ви виходите з цього стану, то, можливо, створюєте щось приголомшливе.

MINECRAFT - ЦЕ СТРАШНО

Копання під землею часто стає напруженим заняттям.
Не тільки монстри в темряві, а й лавові басейни, печери та моторошні звукові ефекти посилюють напругу. Небезпека втратити все своє спорядження в порожнечі під час будівництва - змушує нервуватись. Мало того, що потрібно турбуватися про власну безпеку, так ще й монстри загрожують тому, що ви ретельно будували.

Не варто забувати про те, що гравці мають бути активними та залученими. Байдужість - гірший ворог, навіть гірше за Кріперів.



MINECRAFT - ЦЕ ПРОСТО

Художній стиль Minecraft - це результат простоти і надання світові індивідуальності, що легко впізнається. Блочні персонажі та текстури низької роздільної здатності можуть іноді обмежувати певну експресію, але косі очі свиней, корів, що приголомшливо дивляться на гравців, і густі пишні брови селян - все це створює неповторне відчуття єдиного всесвіту. Іноді ми називаємо це "потворна милота".

Ми підтримуємо низький бар'єр для спільноти у створенні нових текстур та моделей. Кожен повинен відчувати, що він може створити свою власну тварину чи монстра для гри, і щоб це відчувалося доречно. Водночас ми маємо з'ясувати, що змушує тварину оживати. Це можуть бути такі прості речі, як нахил голови у вовка, перевертання панди або кумедні звуки, які видають Шалкери.

MINECRAFT - ЦЕ СМІШНО

Багато речей, представлених у Minecraft, трохи дурні. Найчастіше вони потрапляють у гру просто тому, що нам це подобається. Похмуре обличчя блоку спостерігача, голова дракона Енду, а також те, як виглядають ліжка, якщо їх надіти на голову гравця (за допомогою команд).

Хоча з боку це може здатися смішним, персонажі Minecraft ставляться до всього дуже серйозно. Абсурдність схожа на гумор Монті Пайтона: сніговому ґолему все одно, що його обличчя виглядає незграбно, коли він вступає в бій з Блейзом, а крики селян для них цілком реальні.

У всесвіті, який може бути лякаючим, а іноді й болючим, ми повинні дозволити собі трохи повеселитися.

MINECRAFT - ЦЕ МУЛЬТИВСЕСВІТ

Кожен світ Minecraft не поділений ні простором, ні часом; вони співіснують у своїх унікальних реальностях, і те, що відбувається в одній, не впливає на іншу. Якщо є "до" або "після", то це буде щось інше, ніж "ванільний" Minecraft.

Ця концепція може відкрити кілька питань для наших пов'язаних проектів. Чи відбувається історія в конкретному світі, чи вона має відношення до мультивсесвіту Minecraft? Точніше, чи є гра спін-офом, що розширює історію, чи це окрема подія, що відбувається в одному з багатьох світів?

В основній грі краще бути конкретним і загальним, щоб відповідати всьому, але статична історія може мати більше деталей, наприклад, названі персонажі та предмети.

НАСТАНОВИ

На наступних сторінках я намагатимусь висловити кілька настанов та "правил", які можуть допомогти при розробці нових функцій для Minecraft. Вони призначені для того, щоб допомогти зрозуміти причини появи нових функцій. Вони не є непорушними, і ми залишаємо за собою право час від часу порушувати наші власні правила!

Ці правила призначені для основної ванільної гри. Функції, створені для спін-оф ігор, у модах або навіть за допомогою вбудованих команд гри, виходять за межі цієї книги. Однак, навіть якщо ці вказівки призначені для ванільної гри, інші проекти мають дуже чітко уявляти, чому і коли вони вирішують порушити правила. Ці рішення мають приносити користь і ухвалюватися з умислом.

ОДИН БЛОК ЗА РАЗ

Основний принцип полягає в тому, що всі дії повинні взаємодіяти лише з одним блоком за один раз. Ви розбиваєте один блок, натискаєте один важіль і отримуєте один блок ґрунту. Не повинно бути жодних функцій копіювання-вставки, створення шаблонів або подібних зручних інструментів. Звичайно, взаємодія з блоком може вплинути на безліч інших блоків, як-от посадка дерева, вибух динаміту або активація редстоун механізму, але з точки зору гравця, все починається з однієї єдиної взаємодії.

Чому це важливо? Це дає нам змогу підтримувати модель взаємодії Minecraft, але також встановлює суттєве обмеження на те, як ви будуєте щось з іншими гравцями. Я хочу, щоб гравець розумів, що відбувається, коли він бачить, як грає хтось інший. Миттєве розміщення будівель за допомогою шаблонів ускладнило б допомогу з точки зору спостерігача.

НЕМАЄ НІ СТІВА, НІ АЛЕКС

Стів та Алекс призначені для позначення гравців. Гравець має створити свій власний скін та придумати свою власну історію. Гравці грають самих себе або, можливо, персонажа, який вписується в їхній унікальний світ.

Ми використовуємо Стіва і Алекс в нашій продукції як талісмани Minecraft, але вони не повинні грати активну роль у побічних проєктах або сюжетних лініях.

НЕ ЗОВСІМ RPG

Оскільки спочатку джерелом натхнення Minecraft слугували такі ігри, як Dwarf Fortress і Dungeon Master, він розвивався у напрямі фентезійної рольової гри. Однак Minecraft - це не зовсім традиційна рольова гра, і суттєвою відмінністю є те, що персонаж гравця не розвиває свої навички з часом. Єдине, що визначає можливості гравця - це предмети, які він носить із собою, та його знання про гру.

Одна з найпоширеніших помилок пов'язана з рівнями, які гравець отримує за перемогу над монстрами чи торгівлю із селянами. Це не рівні досвіду в традиційному розумінні ігор, а рівні чарів, які гравець може використовувати для покращення свого спорядження.

ТРАПЛЯЮТЬСЯ ПОГАНІ РЕЧІ...

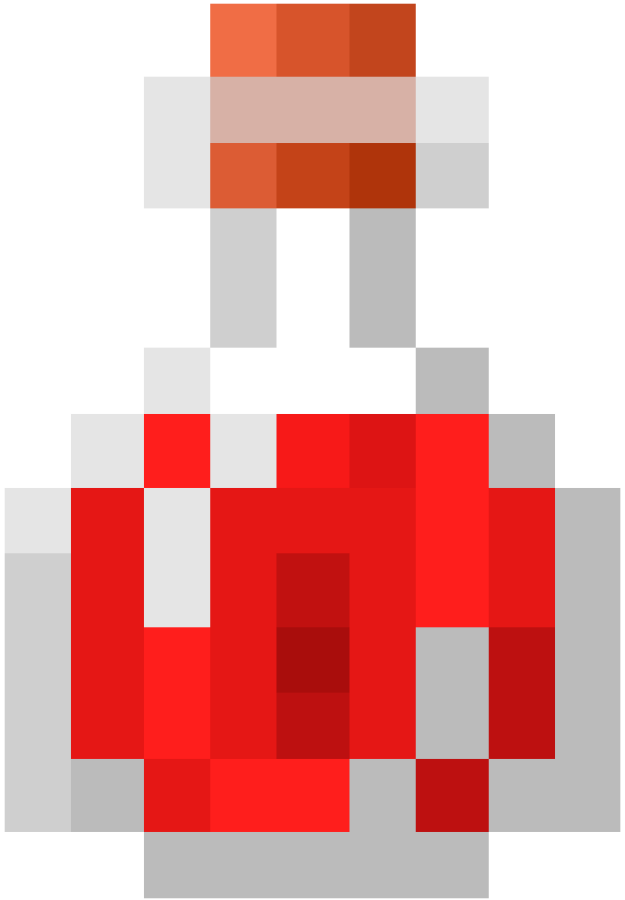
... але технічно це вина гравців. Катастрофи в Minecraft - звичайна справа, чи то падіння в лаву, чи те, що ваш будинок рознесло на шматки від Кріпера. Річ у тім, що ці нещасні випадки відбувалися, коли там були гравці. Уникнути таких небезпек можна, граючи по-іншому і обережніше. Гра не повинна створювати ситуацій, яких неможливо уникнути, а коли вони виникають, то мають чинити незначний вплив.

Забезпечення справедливого ставлення до гравця - одна з причин, через яку найгірше стихійне лихо - це (відносно невелика) блискавка, а перелік блоків, що їх можуть підняти Ендермени, обмежений природними блоками, яких у надлишку, як-от ґрунт та камінь. Якщо ігрова механіка збирається зруйнувати години важкої роботи гравців, гравці повинні бути тими, хто її ініціює, і гравці повинні мати можливість зупинити або навіть повністю запобігти їй.

Одним із практичних прикладів є те, як Залізні ґолеми ігнорують Кріперів, тому що в іншому разі Кріпери вибухнуть і зруйнують будівлі без будь-якої взаємодії з гравцем.

НОВІ ФІШКИ ПОВИННІ ШАНОБЛИВО СТАВИТИСЯ ДО ЧИННИХ

Нові функції (фішки) мають адаптуватися до балансу інших функцій. "Інше" цікавіше, ніж просто "найкраще", і це підходить як для ігрових механік, так і для показників потужності. Настрій та ґеймплей міст Енду сильно відрізняються від того, що можна знайти, наприклад, в океанському монументі.



ПРЕДМЕТИ ПОВИННІ БУТИ БАГАТОФУНКЦІОНАЛЬНИМИ

Інвентар гравців і так уже досить перевантажений сотнями предметів, що існують у Minecraft. Коли ми додаємо в інвентар ще більше предметів, нам слід добре подумати, чи можна зробити їх багатофункціональними або з ширшим застосуванням.

Наприклад, тотем безсмертя має лише одне застосування, але воно досить сильно впливає на ігровий процес. Іноді вирішенням проблеми є ще один інгредієнт для варіння зілля, але часто найкращим варіантом є надання гравцям декоративного блоку для будівництва.

ГРАВЦІ ПОВИННІ САМІ БУДУВАТИ СВІТ

Коли ми додали села в бета-версію Minecraft, ми прийняли свідоме рішення, що вони не будуть розвиватися автоматично. Селяни не будуватимуть будинки, і не буде ніякої механіки для додавання нових будівель на основі шаблонів. Якщо селу знадобиться захисна стіна, гравці повинні будуть побудувати її самі.

Minecraft пропонує гравцям умови для взаємодії, з якою вони можуть взаємодіяти, але що, коли і де відбувається, вирішують самі гравці.

ВИ НЕ НОСИТЕ HUD

Наскільки це можливо, ми повинні намагатися описувати те, що відбувається, за допомогою об'єктів ігрового світу, а не покладатися на текстові повідомлення або дисплей. Хорошими прикладами об'єктів, що відображають інформацію у внутрішньому світі, є карта, компас і годинник. Відмова від використання "UI" і текстових повідомлень може стати справжньою проблемою дизайну взаємодії.

Особисто я також є противником "екрана налагодження F3". Я не хочу, щоб гравці знали або дбали про такі компоненти ігрового рушія, як координати, стан блоків або рівень освітленості. Якщо вони важливі для гри, нам потрібно розробити вбудовані в персонажа інструменти для роботи з ними.

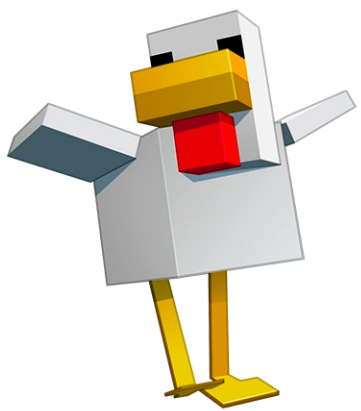
ЗНАХОДИТИ РЕЧІ – ВЕСЕЛО. ШУКАТИ ЇХ – НІ

Якщо світ Minecraft нескінченний, то можна бути впевненим, що все, що може існувати, існує, але питання в тому, як знайти те, що потрібно. Безладне блукання світом у пошуках чогось новенького після оновлення може сильно розчарувати. Ми хочемо дивувати гравців і винагороджувати їх за дослідження, але при цьому ми повинні бути впевнені, що надаємо гравцям розумні способи пошуку. Карти дослідження лісового маєтку, око Енду і колони бульбашок, що ведуть до підводних руїн, – ось кілька прикладів того, як цього можна домогтися.

ТВАРИНИ З РЕАЛЬНОГО ЖИТТЯ ПОВИННІ БУТИ МИРНИМИ

Тварини в Minecraft мають бути мирними або, принаймні, нейтральними. Те, що тварини залишаються мирними, частково зроблено на користь "потворна милота", але також і для того, щоб вони могли з'являтися на мирній складності.

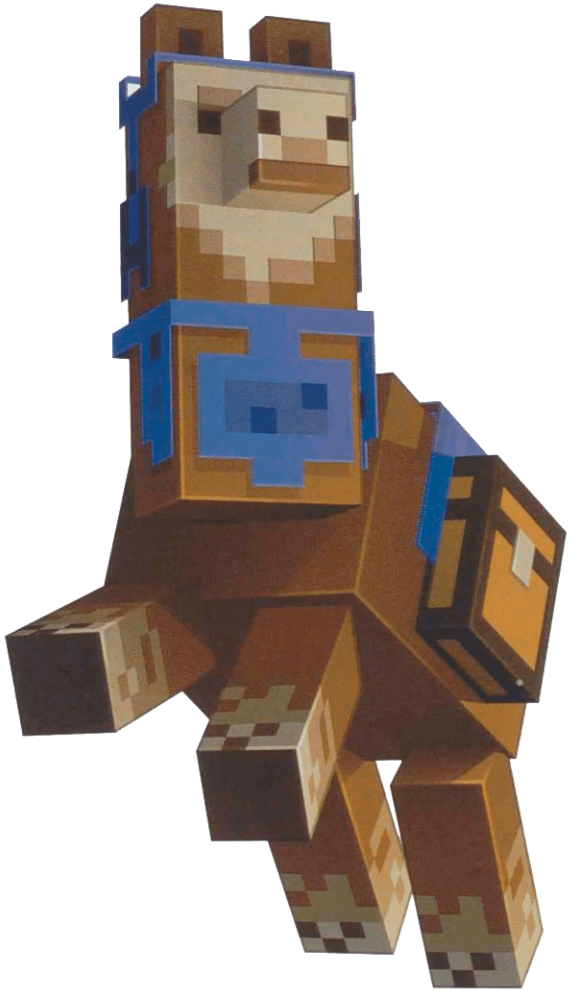
Деякі тварини все ж можуть захищатися, наприклад, вовки і білі ведмеді, але справжню небезпеку становлять нічні монстри.



ВОРОЖІ МОБИ ПОВИННІ БУТИ УНІКАЛЬНИМИ

У нас є можливість створити абсолютно нову міфологію, і ми повинні нею скористатися. Створюючи ворожого монстра, не обмежуйтеся традиційними фентезійними звірами, як-от мінотаври та єдинороги, а намагайтеся створити щось унікальне.

Немертві виконують свою функцію, оскільки дають гравцям еталонного ворога, з яким вони можуть порівнювати інших монстрів. Культовий дракон - одна з найбільш традиційних речей, яку Нотч хотів додати. Надалі ми можемо випробувати безліч інших речей.



МОБАМ ПОТРІБНА ІНДИВІДУАЛЬНІСТЬ

Дуже важливо вловити суть особистості моба, незалежно від того, ворожий це монстр чи мирна тварина. Візуальні ефекти, звуки та ШІ мобів - усе це визначає ставлення гравців до цих істот.

Найпростіше - переконатися, що в них є очі і що вони дивляться на гравців, коли ті перебувають поруч. Звукові ефекти також дуже допомагають, але крім цього, кожен моб повинен знайти хоча б одну поведінку, яка виділяє його серед інших. Наприклад, лами плюються, шалкери підглядають, а оцелоти підкрадаються до курчат.

ЛЮДСЬКІ ПЕРСОНАЖІ – ЦЕ ЛЮДИ

Стів та Алекс - це умовні позначення гравців, інших людських персонажів у Minecraft не існує. Тільки людські істоти (гравці) можуть виглядати як люди.

Є кілька винятків: у Minecraft: Education Edition ми додали більше скінів селян, щоб допомогти з навчальними NPC, а в Minecraft: Story Mode концепція полягає в тому, що всі персонажі - це "гравці на сервері".

БЕЗ КРОВІ ТА ЖЕСТІ

Мультяшне насильство в Minecraft дуже помітне, але ми робимо все можливе, щоб уникнути крові та жорстокості в анімації, частинках, текстурах тощо. Ми змінили текстури кролика-вбивці та зомбі-свинолюдини порівняно з їхніми оригінальними версіями, щоб прибрати елементи крові.

ЗБЕРІГАЙТЕ ВАНІЛЬНІСТЬ

Наша спільнота дуже творча і продуктивна. Сотні тисяч модів, пригодницьких карт, мініігор, текстур паків, інструментів і багато чого іншого створено нашими гравцями.

Ми повинні пам'ятати, що Minecraft приваблює безліч різних типів гравців, які шукають різні заняття. Ми повинні розширювати гру "у всіх напрямках" і давати спільноті можливість зануритися в улюблені теми.

ЖОДЕН ПРЕДМЕТ НЕ Є ПО-СПРАВЖНЬОМУ УНІКАЛЬНИМ

У зв'язку з концепцією мультивсесвіту нам слід уникати унікальних предметів і персонажів. Звичайно, кожен світ і досвід гравця унікальні, але додавання іменної зброї, наприклад арбалета під назвою "Heartseeker"*, додасть точки зв'язку між світами, що зробить їх менш особливими. Це суперечить ідеї мультивсесвіту, де всі можливості існують одночасно.

* Heartseeker (дослівно "Розсікач сердець") - найімовірніше, відсилання до гри Baldur's Gate і лука, що є в грі з таким ім'ям. (Вставка від Неркіна)

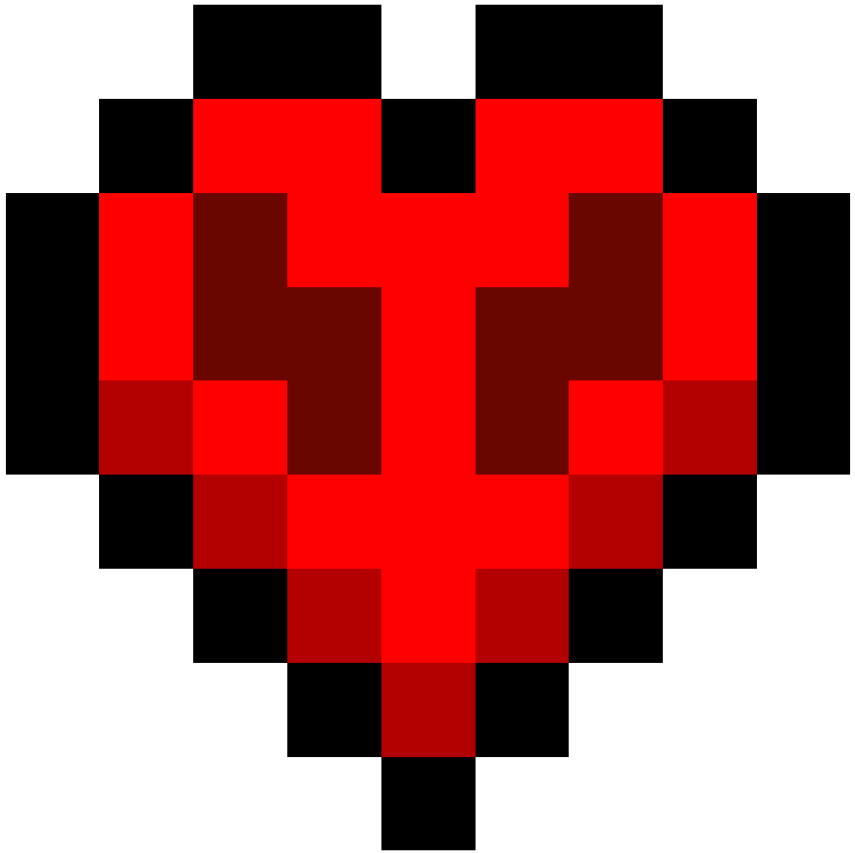
ПОШИРЮЙТЕ ТАЄМНИЦІ

У Minecraft існує безліч дивних і незрозумілих речей. Часто вони не мають особливого сенсу, але пояснювати їх – не наше завдання. Чому ночами з'являються монстри? Що являють собою селяни? Хто побудував цитадель? Такі запитання можуть стати відправною точкою для створення історії, і навіть якщо в нас є своя ідея, ми маємо тримати її при собі.

ГЕНДЕРНА НЕЙТРАЛЬНІСТЬ - ОСНОВНИЙ ПРИНЦИП

При додаванні всіх істот і монстрів слід зважати на те, що вони безстатеві або невідомої статі. У деяких мовах цього дуже важко домогтися, але в англійській мові ми повинні уникати використання таких слів, як "brethren"*, "king"** або "dutchess"***. Персонажі гравців являють собою окремих людей і, очевидно, можуть бути "він" або "вона". У цих випадках наше завдання - зробити так, щоб вони були зображені з рівними здібностями та цілями.

(Вставки від Неркіна)
* Brethren (англ. Брати й Сестри) - використовується як форма звернення до членів організації або релігійної групи.
** King (англ. Король) - титул монарха. Глава королівства.
*** Dutchess (англ. Герцогиня) - військова очільниця, яку обирала родоплемінна знать.



СМЕРТЬ РЕАЛЬНА

Ми завжди повинні розробляти речі з урахуванням Гардкорної складності. Смерть і загибель реальні, і ґеймплейні механіки не повинні покладатися на відродження (респаун). Наприклад, одного разу було запропоновано ввести досягнення за вражаючу смерть, але оскільки на Гардкорі це неможливо виконати без завершення гри, від цієї ідеї відмовилися.

БАҐИ - ЦЕ НЕ ФІШКА ГРИ

Дивацтва та глюки часто бувають кумедними і чарівними, але ми не повинні покладатися на невизначену поведінку. Легко випадково "виправити" щось, від чого залежать гравці, якщо це не реалізовано як навмисна функція.

Ґрунтуючись на цьому, ми виправили бустерні рейки і замінили їх на енергорейки. Ми усунули помилку з від'ємною міцністю і замінили її на теґ "незнищенний" предмет.

У ОТРУЙНОЇ КАРТОПЛІ НЕ ПОВИННО БУТИ ЗАСТОСУВАННЯ

Жодне оновлення гри за жодних обставин не повинно надавати отруйній картоплі унікального призначення. Її було додано, щоб понерфити вирощування картоплі та її автоматизацію, але відтоді вона перетворилася на нагадування як розробникам, так і гравцям, що не все повинно мати застосування.

Ми повинні пам'ятати, що Minecraft - це насамперед гра, якою потрібно насолоджуватися, а не рівняння, яке потрібно вирішити. Технічні гравці можуть обрати такий спосіб гри, але ми також повинні прагнути догодити тим, хто грає в гру недбало. Такі тварини, як лисиці та панди, можуть бути марними за винятком нішевих випадків, але вони надають грі атмосферу і шарм.

Реліз чогось нового і розширення його в майбутньому, звісно, дає набагато більше творчої свободи, ніж прагнення до досконалості із самого початку.

P.S. - ця сторінка фейк. Її придумали автори каналу "Minecraft Ideas Academy". У справжній книзі такої сторінки немає :)

MINECRAFT - ЦЕ НЕ РЕДАКТОР

Ми маємо пам'ятати, що Minecraft - це гра. У ній потрібно ламати і ставити блоки, шукати скарби, накопичувати предмети й перемагати нічних монстрів. Ви вмикаєте творчий режим, щоб будувати разом із друзями та весело проводити час. Поряд із принципом "один блок за раз", ми не повинні дозволяти ігровим правилам, командним блокам або сторінкам конфігурації відволікати людей від суті того, що вони хочуть отримати від Minecraft.

При цьому не дивуйтеся, якщо в майбутньому в грі з'явиться "режим редактора". Ми створюємо гру, але спільнота також створює свій досвід для інших гравців, і ми підтримуємо їх, де це можливо.

Оповідання

За роки створення Minecraft ми зібрали безліч цікавих фактів про зміни та покращення. У наступному розділі я навмання вибрав кілька розповідей, які можуть здатися вам кумедними або цікавими.

ТРАГІЧНА ДОЛЯ КВІТКИ ТРОЯНДИ

У рамках "Оновлення, що змінило світ" ми додали нові квіти, такі як ромашка, різанець і тюльпан. Я також хотів додати квітку півонії, але один з учасників спільноти вказав, що півонії - це квітучі чагарники, а не квіти. Я сказав, що те ж саме стосується і троянд, і інший член спільноти уїдливо зауважив: "Цікаво, хто б міг це виправити?".

Вони кинули рукавичку, і квітка троянди перетворилася на мак. Ми повернули троянди на місце як чагарники у два блоки заввишки, але спільнота, як і раніше, проводить день "Пам'ятай про троянду", наполовину жартома, наполовину всерйоз.

ЗЛІ СЕЛЯНИ

Minecraft: Dungeons - це гра про підземелля, дія якої відбувається в середовищі Minecraft. Для цього проєкту було потрібно значно більше ворожих монстрів, ніж ті, що є у ванільній грі, і ми вигадували різні концепції для вирішення цієї проблеми.

Усе було б набагато простіше, якби в нас був спільний злий персонаж, і це призвело до створення "злих сільських жителів". Ми назвали цих ворогів "зловмисними жителями", або "хворими жителями", але пропонували і "лиходії-мешканці", і просто "злобиватели". Ми вибрали найкоротший варіант, і, напевно, він виявився найвеселішим. Якщо ви говорите шведською, то правильним перекладом буде "fybo" ("поганий мешканець села"), оскільки він створює той самий сенс й використовує той самий каламбур із "bybo" ("мешканець села").

Злобиватели корисні для створення побічних і пов'язаних із ними історій. Вони можуть мати будь-яку складову дій або будь-які навички, необхідні для розвитку сюжету, хоча ці навички мають бути радше "магічними", ніж інженерними.

РЕДСТОУНОВИЙ ПОВТОРЮВАЧ

Повторювач був першим спеціалізованим блоком, доданим у конструкцію редстоуна. Спочатку він виконував роль діода, тобто редстоун-сигнал проходив через нього тільки в одному напрямку.

Повторювач також виконував роль затримки, і оскільки у нас було кілька додаткових бітів даних, я зробив затримку регульованою. Початковими значеннями були 1, 2, 5 і 7 тактів, оскільки для створення всіх затримок від 1 до 10 була потрібна найменша кількість повторювачів. Спільнота вказала, що для затримок аж до 12 краще використовувати значення 1, 2, 5 і 6, але зрештою я вибрав 1, 2, 3 і 4, оскільки вони простіші та зрозуміліші.

МАЯК

Одного разу я зайшов на сервер із режимом гри "Виживання" просто для розваги, і гравці в цьому світі досягли всього, чого тільки можна. У них були всі предмети, всі монстри, і вони побудували приголомшливі будівлі. Я відчув, що для таких гравців потрібно щось, що вимагало б більше "ґрінду" і командної роботи. Цей досвід призвів до створення блоку маяка і "дорогої" піраміди з цінних металів йй каменів, на якій він стоїть.

Однак гравці перехитрили цю систему і скористалися тим, що у великих селах автоматично генеруються залізні ґолеми. Вони отримували всі необхідні матеріали не внаслідок ґрінду, а шляхом автоматизації.

Ми придумали нагороду (маяк) до того, як придумали "проблему", як її отримати (Візер). Найчастіше придумувати завдання набагато приємніше, ніж нагороди, оскільки вони менше впливають на загальний баланс гри.

ДЕРЕВНЕ ВУГІЛЛЯ

У старі добрі часи в режимі "Виживання" дуже важливо було якомога швидше знайти вугілля. Вугілля відкривало смолоскипи, а потім і шахти, що давало змогу гравцеві пережити ніч. Коли ми додали деревне вугілля, то з меншими зусиллями можна було знайти джерело світла скрізь, де є дерева. Іншими словами, деревне вугілля справило доволі значний вплив на древо технологій і метаґеймплей гри.

Зазвичай ми намагаємося не порушувати прогрес у грі через нові можливості. Ми вважаємо за краще розширювати або поглиблювати дерево технологій, якщо це можливо. Деревне вугілля допомогло розв'язати проблему і дозволити використовувати різні стилі гри.

ЕНДЕРМЕН

Ми ніколи не хочемо пояснювати гравцям, що таке Ендермени. Вони – мовчазні спостерігачі, і їхня загадкова поведінка під час переміщення блоків має залишатися таємницею. Нотч додав Ендерменів як натяк на мем про Слендермена, але відтоді вони стали одним з основних елементів історії Minecraft.

Таємниця полягає в тому, що вони намагаються спричинити колапс усіх вимірів, переміщуючи блоки, які є ключовими для існування світу. Вони роблять це по одному блоку за раз, смертельно повільно. Але... на їхньому боці вічність.

TM & © Mojang Synergies AB

Текст: Єнс Бергенстен
Ілюстрації: Нінні Ландін, Маркус Тойвонен, Мартін Йоганссон, Антон Стенвалл, Bsmart
Дизайн книги: Маркус Карлсон Фрост
Переклав та оформив: Nerkin

Перше видання
Надруковано у Швеції у 2019 році
Для внутрішнього використання